БАЗОВЫЕ ХОДЫ

Все персонажи могут использовать ходы, описанные ниже. Они построены по принципу следования вымыслу. Ситуация, в которой оказывается персонаж, определяет, какой ход будет задействован. Итак, когда ты...

ДОГОВАРИВАЕШЬСЯ

Когда у тебя есть повод и рычаг воздействия на NPC, брось+Репутация. Рычаг — это то, в чем NPC нуждается или чего желает. На 10+ он выполнит просьбу, если ты дашь ему обещание выполнить свою часть договора позже. На 7—9 то же самое, однако NPC нужно какое-то подтверждение твоих намерений прямо сейчас.

ЗАЩИЩАЕШЬ

Когда ты защищаешь человека, вещь или место, брось+Контроль. На 10+ возьми 3 фишки. На 7—9 возьми 1 фишку. Когда находящегося под твоей защитой атакуют, потрать 1 фишку и выбери 1 из списка:

- Противник атакует тебя вместо цели;
- Защита соратника увеличивается на 1;
- Противник отвлекается, и союзник получает +1, атакуя этого противника.

Ты не можешь выбрать каждый вариант более одного раза.

ИГНОРИРУЕШЬ УГРОЗУ

Когда ты действуешь, игнорируя угрозу, или подвергаешься опасности, скажи, как ты справляешься с этим, и бросай...

+Ярость, если рвешься напролом, полагаясь на силу и выносливость;

+Контроль, если превозмогаешь с помощью силы воли и самоконтроля;

+Навык, если применяешь свои знания, умения или таланты;

+Репутация, если используешь связи, обаяние или харизму.

На 10+ ты успешно избегаешь угрозы. На 7—9 ты не так успешен — угрозы ты избежал, но что-то пошло не так. Ведущий предложит тебе пожертвовать чем-то или кем-то или опишет дополнительные проблемы.

ИССЛЕДУЕШЬ

Когда ты применяешь свои знания для поиска решения, брось+Навык. На 10+ Ведущий расскажет тебе что-то полезное об объекте исследования. Ты получаешь +1 на следующее действие, связанное с объектом исследования. На 7—9 Ведущий расскажет что-то интересное, но ты сам должен решить, насколько это тебе полезно. Ведущий может спросить тебя «Откуда ты мог бы это знать?» Отвечай честно.

ОРИЕНТИРУЕШЬСЯ

Когда ты внимательно изучаешь ситуацию, сцену, вещь или персону, брось+Контроль. На 10+ задай Ведущему 3 вопроса. На 7—9 задай Ведущему 1 вопрос. Получи +1 на действие с учетом ответов.

Примеры вопросов:

- Что здесь только что произошло?
- Что здесь произойдет в ближайшее время?
- Кто здесь главный?
- Что здесь самое ценное для меня?
- Что здесь представляет опасность?
- Каково истинное отношение окружающих к предмету или персоне?
- Как мне выгодней всего поступить?
- Что для него здесь представляет наибольшую ценность?
- Что здесь на самом деле не то, чем кажется?

Ты можешь выбрать вопрос из списка или придумать свой вопрос, но Ведущий может попросить тебя изменить вопрос, если он покажется ему слишком общим.

ПОЛУЧАЕШЬ РАНЕНИЯ

Когда ты получаешь ранения, брось 1 кость за каждую единицу урона.

Если выпало 1—3, получи половину ранения.

Если выпало 4—5, получи 1 ранение.

Если выпало 6 — получи 2 ранения.

Вычти из количества полученных ранений твою защиту и зачеркни столько ячеек HP, сколько ранений осталось.

Когда ты зачеркнул последнюю ячейку, ты критически ранен. Если в ближайшее время ты не получишь первую помощь, ты можешь умереть. Ты получаешь –2 на все броски, пока ранение не будет излечено.

Если ты больше не можешь зачеркивать ячейки, а ранения еще остались, ты испускаешь последний вздох.

Половинки ранений складываются, но лишние— сгорают. Если ты получил 2,5 ранения, в итоге ты получишь всего 2 ранения.

ПОМОГАЕШЬ/МЕШАЕШЬ

Когда ты помогаешь или мешаешь кому-то, с кем у тебя есть связь, брось+Связь (например, если у тебя две связи, брось+2). На 10+ он получает +1 или —2 (на твой выбор) на свой следующий бросок. На 7—9 ты также подвергаешь себя опасности.

СРАЖАЕШЬСЯ

Когда ты сходишься с противником лицом к лицу, выбирай результат в зависимости от того, как ты сражаешься:

Ближний бой: Когда ты атакуешь противника в упор, брось+Ярость. На 10+ нанеси противнику свой Урон, или ты можешь нанести Урон +1, но и противник нанесет свой урон тебе. На 7—9 ты наносишь противнику свой урон, но и он наносит свой урон тебе.

Перестрелка: Атакуя противника дистанционно, брось+Контроль. На 10+ нанеси противнику свой Урон. На 7—9 выбери 1:

- Противник займет выжидательную позицию — он не будет атаковать и постарается максимально сильно укрыться;
- Противник бросается в атаку. Его защита падает на 1, но кто-то подвергается угрозе;
- Союзник получит +1 на следующий бросок;
- Противник совершил выгодную тебе ошибку. Например, выронил то, что держал в руках, или перестал блокировать выход;
- Ты наносишь противнику свой урон, и он наносит свой урон тебе.

Урон: Когда ты наносишь урон, брось 1 кость (d6) за каждую единицу наносимого урона. Каждая кость, на которой выпало 1—3 наносит половину ранения, 4—5 наносит 1 ранение. Каждая кость, на которой выпало 6, наносит противнику 2 ранения. Ведущий может вычесть защиту цели из полученных ранений.

Например: Персонаж с уроном 3 бросает 3 кости. Выпало 1, 2 и 4 — это 2 ранения. Если бы выпало 1, 2 и 6 — это было бы 3 ранения.

ЧИНИШЬ ИЛИ РАЗБИРАЕШЬ

Когда ты ремонтируешь сломанный предмет или, наоборот, аккуратно разбираешь его на части, брось+Навык. На 10+ выбери 3. На 7—9 выбери 1:

- Это не заняло много времени;
- Это можно сделать без спец. инструмента;
- Это не привлечет чужого внимания;
- Это будет сложно собрать/сломать .